

Regolamento_Lightning Roulette Italia

2. Regole di gioco (inclusi eventuali limiti di tempo per il giocatore nelle proprie scelte di gioco), regole di determinazione dei risultati e delle vincite

Lo scopo nella roulette è quello di indovinare il numero corretto su cui si fermerà la pallina della roulette, piazzando una o più scommesse sul numero scelto. La ruota della roulette Europea comprende i numeri da 1 a 36, più un singolo 0 (zero).

I round nella Roulette veloce sono più brevi perché la pallina viene fatta girare prima che le puntate vengano chiuse. Una volta scaduto l'intervallo di tempo, la pallina si ferma in una casella e viene determinato il numero vincente. Vinci se hai piazzato una puntata che copre il numero in questione.

Tipi di puntata

È possibile inserire diversi tipi di puntate sul tavolo della roulette. Le puntate possono coprire un singolo numero oppure una serie di numeri e ogni tipo di puntata dispone di uno specifico premio.

Le puntate piazzate sulle caselle numerate o sulle linee tra una casella e l'altra sono dette "Interne"; le puntate piazzate sulle aree speciali, poste sotto e a fianco della griglia principale sono dette "Esterne".

PUNTATE INTERNE:

- Pieno - si posiziona la fiche direttamente su un qualsiasi numero singolo (incluso lo zero).
- Cavallo - si posiziona la fiche sulla linea in mezzo a una qualsiasi coppia di numeri, in verticale o in orizzontale.
- Terzina - si posiziona la fiche alla fine di una qualsiasi fila di numeri. Con la Terzina, si punta su tre numeri.
- Quartina - si posiziona la fiche all'angolo di intersezione (al centro) di quattro numeri. La puntata copre tutti e quattro i numeri.
- Sestina - si posiziona la fiche alla fine di due file qualsiasi, sull'intersezione tra di esse. Con la sestina, si punta su tutti i numeri di entrambe le file, per un totale di sei numeri.

PUNTATE ESTERNE:

- Colonna - si posiziona la fiche su una delle caselle contrassegnate con "2 to 1" alla fine della colonna che copre tutti i 12 numeri su tale colonna. Nessuna puntata su una colonna, copre lo zero.
- Dozzina - si posiziona la fiche su una delle tre caselle contrassegnate con "1st 12", "2nd 12" o "3rd 12" per coprire i dodici numeri della casella corrispondente.
- Rosso/nero - si posiziona la fiche sulla casella rossa o nera per coprire i 18 numeri rossi o i 18 numeri neri. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- Even/Odd (Pari/dispari) - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i 18 numeri pari o i 18 numeri dispari. Lo zero non è coperto da queste puntate.
- 1-18/19-36 - si posiziona la fiche su una di queste caselle per coprire i primi o gli ultimi 18 numeri. Lo zero non è coperto da queste puntate.

Puntate sui vicini

Clicca/tocca il pulsante PUNTATE SUI VICINI per visualizzare una speciale area di puntata che consente di piazzare più facilmente le puntate sui vicini e altre puntate speciali. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere/riaprire questa funzione.

Questa puntata copre un totale di 12 numeri che comprendono 27, 33 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette opposto allo zero. 6 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 5/8
- 1 fiche per cavallo 10/11
- 1 fiche per cavallo 13/16
- 1 fiche per cavallo 23/24
- 1 fiche per cavallo 27/30
- 1 fiche per cavallo 33/36 Orphelins a Cheval

Questa puntata copre un totale di 8 numeri sui due segmenti della Roulette non coperti dalle precedenti

puntate Voisins du Zero e Tiers du Cylindre. 5 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche su 1 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 6/9
- 1 fiche per cavallo 14/17
- 1 fiche per cavallo 17/20
- 1 fiche per cavallo 31/34 Voisins du Zero

Questa puntata copre un totale di 17 numeri che comprendono 22, 25 ed i numeri che si trovano tra questi sul lato della Roulette che contiene lo zero. 9 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 2 fiche per terzina 0/2/3
- 1 fiche per cavallo 4/7
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche per cavallo 18/21
- 1 fiche per cavallo 19/22
- 2 fiche per quartina 25/26/28/29
- 1 fiche per cavallo 32/35 Jeu Zero

Questa puntata copre lo zero e i 6 numeri posti accanto allo zero sulla Roulette: 12, 35, 3, 26, 0, 32 e 15. 4 fiche sono posizionate nelle posizioni seguenti:

- 1 fiche per cavallo 0/3
- 1 fiche per cavallo 12/15
- 1 fiche su 26 (numero pieno)
- 1 fiche per cavallo 32/35

Una puntata sui vicini copre un determinato numero e i numeri posti accanto ad esso sulla ruota della Roulette. Per piazzare una puntata sui vicini, clicca/tocca uno specifico numero sulla pista numerica. Una fiche sarà collocata sul numero scelto e sui numeri vicini a quel numero, sia a destra sia a sinistra. Clicca/tocca il pulsante circolare "-" o "+" per aumentare o diminuire l'insieme dei numeri vicini posti alla destra e alla sinistra del numero scelto.

Puntate preferite e speciali PUNTATE PREFERITE

La funzione opzionale "Puntate Preferite" consente di salvare una puntata preferita o una combinazione di diversi tipi di puntate per una più facile collocazione nei futuri round di Roulette. È possibile salvare e modificare un elenco di un massimo di 15 puntate preferite con nomi diversi.

SALVA UNA PUNTATA PREFERITA

Per aprire il menu delle puntate preferite, fai clic sul pulsante PUNTATE PREFERITE. Clicca/tocca nuovamente il pulsante per chiudere questa funzione.

Dopo aver piazzato una puntata preferita o una combinazione di puntate sul tavolo della Roulette, clicca/tocca SALVA ULTIMA PUNTATA nel menu delle puntate preferite. Verrà suggerito un nome predefinito per la puntata, ma puoi aggiungere un nome più facilmente riconoscibile. Potrai quindi salvare e aggiungere questa puntata alle tue puntate preferite cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

PIAZZA UNA PUNTATA PREFERITA

Quando desideri piazzare una puntata preferita durante la fase di puntata di un round di Roulette, apri il menu delle puntate preferite per visualizzare un elenco di tutte le puntate salvate in precedenza. Verranno elencate in ordine cronologico, con la puntata preferita salvata per prima in cima all'elenco. È possibile posizionare il cursore sul nome di qualsiasi puntata elencata per visualizzare quante fiche verranno piazzate sul tavolo della Roulette. Clicca/tocca il nome di ogni puntata desiderata per piazzarla. È inoltre possibile moltiplicare (raddoppiare, triplicare, quadruplicare...) l'importo di ogni puntata preferita piazzata cliccando/toccando il nome più di una volta.

RINOMINARE O ELIMINARE LE PUNTATE PREFERITE

Quando il menu delle puntate preferite è aperto, è possibile cliccare/toccare il pulsante MODIFICA per eliminare o rinominare qualsiasi puntata elencata.

Rinomina qualsiasi puntata elencata cliccando/toccando l'area interna della casella di testo grigia che circonda il nome attuale. Puoi quindi immettere un nuovo nome e salvarlo cliccando/toccando il pulsante SALVA o premendo "Invio" sulla tastiera.

Elimina qualsiasi puntata che non desideri più mantenere nell'elenco delle puntate preferite cliccando/toccando il rispettivo pulsante ELIMINA.

Al termine della modifica dell'elenco delle puntate preferite, clicca/tocca il pulsante SALVA posto nell'angolo in alto a destra del menu delle puntate preferite, oppure clicca/tocca il pulsante PUNTATE PREFERITE.

PUNTATE SPECIALI

Sotto la seconda scheda in Puntate preferite, puoi posizionare più facilmente le puntate Finale en plein e Finale a cheval.

Finale en Plein

- Finale en plein 0 - Puntata da 4 fiche che copre 0+10+20+30, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 1 - Puntata da 4 fiche che copre 1+11+21+31, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 2 - Puntata da 4 fiche che copre 2+12+22+32, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 3 - Puntata da 4 fiche che copre 3+13+23+33, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 4 - Puntata da 4 fiche che copre 4+14+24+34, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 5 - Puntata da 4 fiche che copre 5+15+25+35, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 6 - Puntata da 4 fiche che copre 6+16+26+36, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 7 - Puntata da 3 fiche che copre 7+17+27, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 8 - Puntata da 3 fiche che copre 8+18+28, ognuno con 1 fiche
- Finale en plein 9 - Puntata da 3 fiche che copre 9+19+29, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 0/3 - Puntata da 4 fiche che copre 0/3+10/13+20/23+30/33, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 1/4 - Puntata da 4 fiche che copre 1/4+11/14+21/24+31/34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 2/5 - Puntata da 4 fiche che copre 2/5+12/15+22/25+32/35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 3/6 - Puntata da 4 fiche che copre 3/6+13/16+23/26+33/36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 4/7 - Puntata da 4 fiche che copre 4/7+14/17+24/27+34, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 5/8 - Puntata da 4 fiche che copre 5/8+15/18+25/28+35, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 6/9 - Puntata da 4 fiche che copre 6/9+16/19+26/29+36, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 7/10 - Puntata da 3 fiche che copre 7/10+17/20+27/30, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 8/11 - Puntata da 3 fiche che copre 8/11+18/21+28/31, ognuno con 1 fiche
- Finale a cheval 9/12 - Puntata da 3 fiche che copre 9/12+19/22+29/32, ognuno con 1 fiche

Puntate Complete

Una Puntata Completa piazza tutte le puntate interne di uno specifico numero.

Ad esempio, una Puntata Completa sul numero 36 piazza 18 fiche per coprirlo completamente, come segue: 1 fiche sul numero pieno 36, 2 fiche su ognuno dei Cavalli 33/36 e 35/36, 3 fiche sulla terzina 34/35/36, 4 fiche sulla quartina 32/33/35/36 e 6 fiche sulla sestina 31/32/33/34/35/36.

Numeri vincenti

Sul display NUMERI VINCENTI vengono visualizzati gli ultimi numeri vincenti.

Il risultato dell'ultimo round terminato è elencato a sinistra. I tuoi recenti risultati

Clicca o tocca il pulsante STATISTICHE per visualizzare una tabella dei numeri vincenti fino a un massimo di 500 degli ultimi turni giocati. Usa il cursore per modificare il numero dei turni da considerare.

Quando scorri con il cursore su una qualsiasi parte del diagramma delle statistiche, viene evidenziato il punto sul tavolo da puntata in cui verrebbe collocata una fiche. È sufficiente toccare / fare clic sulla puntata per posizionare la fiche.

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al 97,10 %.